KONAMI

PlayStation

ATLANTA OLYMPIC GAMES

ハイパーオリンピック インアトランタ

© 1996 KONAMI

解説書

このたびはコナミの「ハイパーオリンピック イン アトランタ」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

謹告

「ハイパーオリンピック イン アトランタ」は弊社（コナミ）が独自に開発したオリジナル製品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

WARNING

「ハイパーオリンピック イン アトランタ」is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD.reserves all copyrights ,trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

おことわり：コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1~4人　メモリーカード 1ブロック　マルチタップ対応 1~4人

VX021-J1 (SLPM 86002)

「ハイパーオリンピック イン アトランタ」は11種目の競技を1つずつクリアして全種目制覇をめざすゲームです。各種目にはクオリファイ（合格ライン）が設定されており、クオリファイを越えないとその種目をクリアできません。クオリファイのクリアだけでなく世界新記録も狙ってみましょう。

このゲームでは最大4人まで参加できます。（3人以上参加するときは別売のマルチタップが必要になります。マルチタップの接続方法は7ページを参照してください。）参加人数に空きがあれば、STARTボタンを押して途中参加することもできます。

別売のメモリーカードを使用すると、選手の名前、世界新記録などをセーブすることができます。（選手の登録、メモリーカードの使い方は5ページを参照して下さい。）

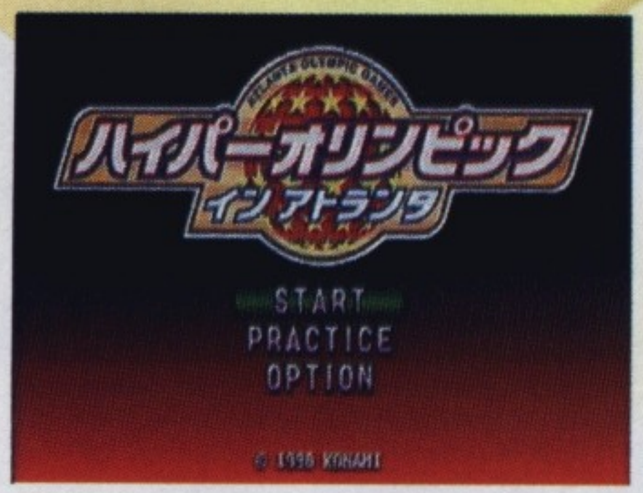
TM, © 1993 ACOG

Atlanta 1996
TM, © 1992 ACOG

CONTENTS

●遊び方 …… 3
●コントローラの使い方 …… 4
●オプションメニュー …… 5
●練習モード …… 6
●マルチプレイ …… 7
●画面の見方 …… 8
●各種目の操作方法 …… 9～30
100m走　110mハードル
走幅跳　三段跳
走高跳　棒高跳
ハンマー投　ヤリ投
円盤投　砲丸投
100m自由型

HOW TO PLAY 遊び方



オープニングデモの後にタイトル画面が現われます。

●START：最初からゲームを始めます。

●PRACTICE：練習モードです。好きな競技を続けてプレイできます。

●OPTION：キー操作などの設定変更ができます。方向キーで項目を選び、◎ボタンでそれぞれの画面に変わります。
（各オプションメニューについては、5ページを参照してください。）

PLAYER SELECT画面で選手の名前、出身国を決定します。

●名 前 ：方向キーの← →で文字を移動、◎ボタンで1文字ずつ決定します。
✕ボタンで1文字戻り、修正できます。STARTボタンを押すか、方向キーの← →で↵マークを選択し◎ボタンを押すと名前の登録が終わります。

●出身国：方向キーの← →で選択、STARTボタン、◎ボタンで決定します。
✕ボタンで名前登録に戻ります。

競技選択&操作説明画面では、方向キーの← →で競技種目を選択し、STARTボタン、◎ボタンで決定します。同時に簡単な操作説明も表示されます。

各競技終了後、電光掲示板にそれぞれの選手の記録、順位、得点が表示されます。

コンティニュー画面でクオリファイをクリアしたかどうかが表示されます。クオリファイをクリアできなければゲームオーバーになりますが、「CONTINUE?」と表示されている間にSTARTボタンを押せば続いて参加できます。

参加者全員がクオリファイをクリアできず、1人もコンティニューしなければ全員ゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ります。

GAME CONTROLS コントローラの使い方

方向キー

メニュー画面の項目選択
（競技中には使用しません。）

L1、R1ボタン

○ボタンまたは□ボタン

連打して走る（トラック種目）
連打してバタ足をする（水泳）
連打してパワーをためる（砲丸、円盤、ハンマー）

SELECTボタン

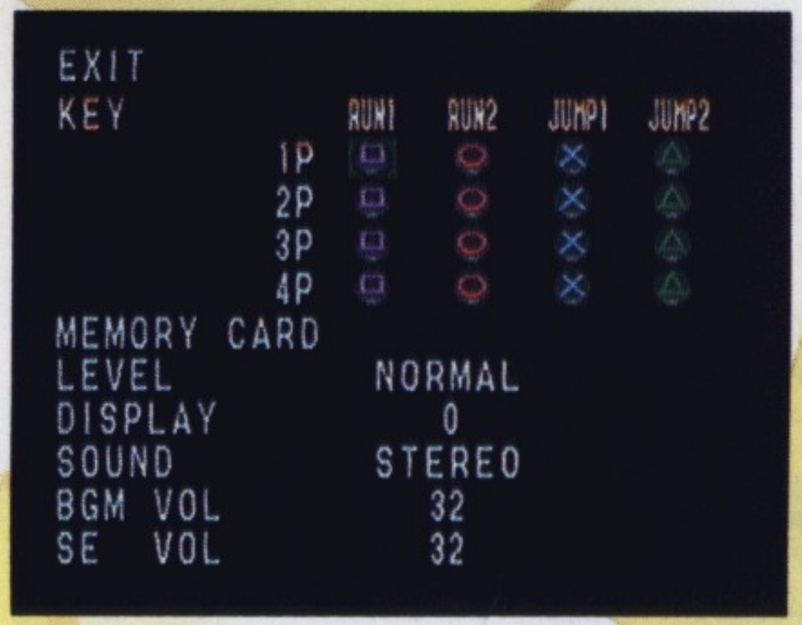
STARTボタン

×ボタンまたは△ボタン

押している間にジャンプする角度を調節し、放してジャンプ（跳躍種目）、ヤリやハンマーの投てき（ヤリ投、ハンマー投、砲丸投、円盤投）、ターン動作（水泳）をします。

L1ボタン、R1ボタンSELECTボタンとSTARTボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。
各競技の操作方法は9ページから30ページを参照してください。

OPTION MENU オプションメニュー



方向キー↑↓で変更する項目を選び
←→で変更します。

EXIT：メニューからタイトル画面へ戻ります。

KEY：キー入力の設定を変更します。方向キーで変更したい項目を選び、そこで使用したいボタンを押すと決定されます。別々の項目に同じボタンを設定することはできません。

MEMORY CARD：メモリーカードの中の世界記録を本体にロードしたり、世界新記録をメモリーカードにセーブすることができます。画面に表示される指示にそって操作して下さい。

LEVEL：クオリファイの基準が「EASY」「NORMAL」「HARD」の3段階に変わります。

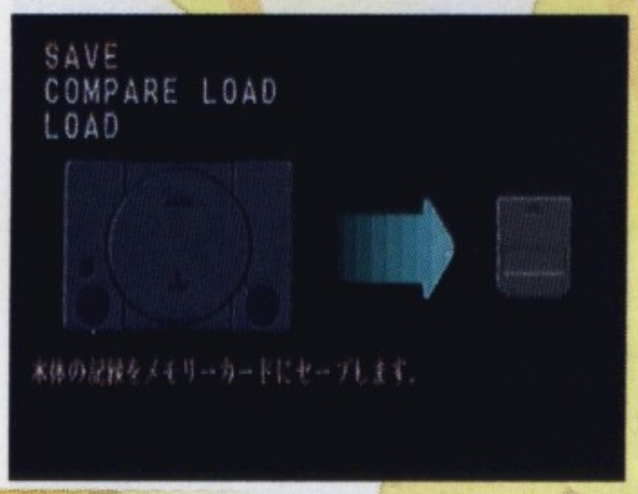
DISPLAY：画面表示の上下を調節します。

SOUND：「ステレオ」「モノラル」の切り替えができます。ゲームをするテレビにあわせると、よりよい音でゲームが楽しめます。

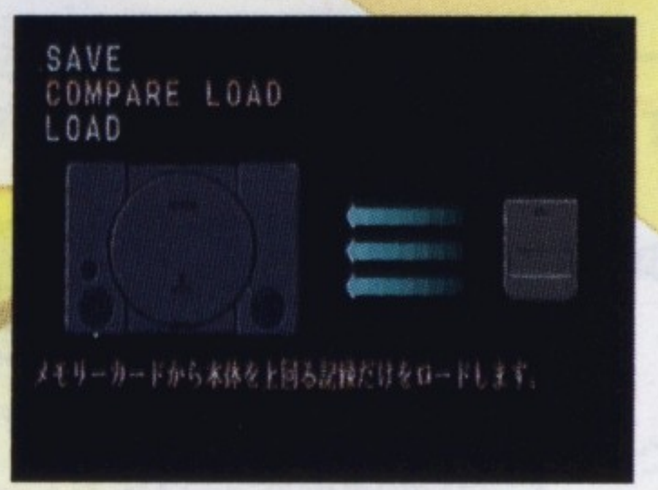
BGM VOL：BGMの音量を設定します。

SE VOL：SEの音量を設定します。

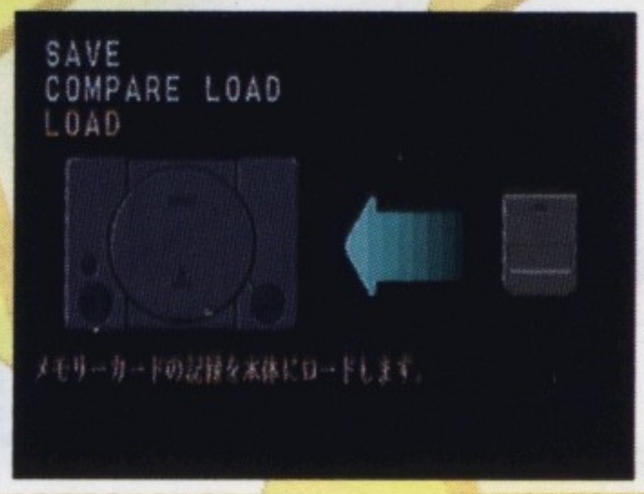
● MEMORY CARD メモリーカード



SAVE
本体の記録をメモリーカードにセーブします。



COMPARE LOAD
メモリーカードから本体より良い世界記録のみをロードします。



LOAD
メモリーカードの記録を本体にロードします。

方向キーで項目を選び、◯ボタンで決定します。✕ボタンでオプション画面に戻ります。

ゲームの終わり方

プレイをやめる時は、電源を切る前にディスクホルダーをあけてディスクの回転が止まってからディスクを取り出して、電源を切るのが正しいやり方です。
先に電源をを切ると回転が止まりませんのでディスクを取り出す時に傷を付けてしまう恐れがあります。

メモリーカードについてのご注意

セーブやロードの最中のメモリーカードの抜き差しはおやめください。

PRACTICE MODE 練習モード

PRACTICE（練習）モードは、好きな競技を選んで、続けてプレイすることができます。
名前登録・出身国決定のあと、競技選択画面が表示されるので、練習したい競技を方向キーで選び、◎ボタンで決定します。

PRACTICEモードの終了方法

スタートボタンを押してポーズします。

CONTINUE　このまま練習を続けます。
GAME SELECT　競技選択画面に戻ります。
EXIT PRACTICE　タイトル画面に戻ります。

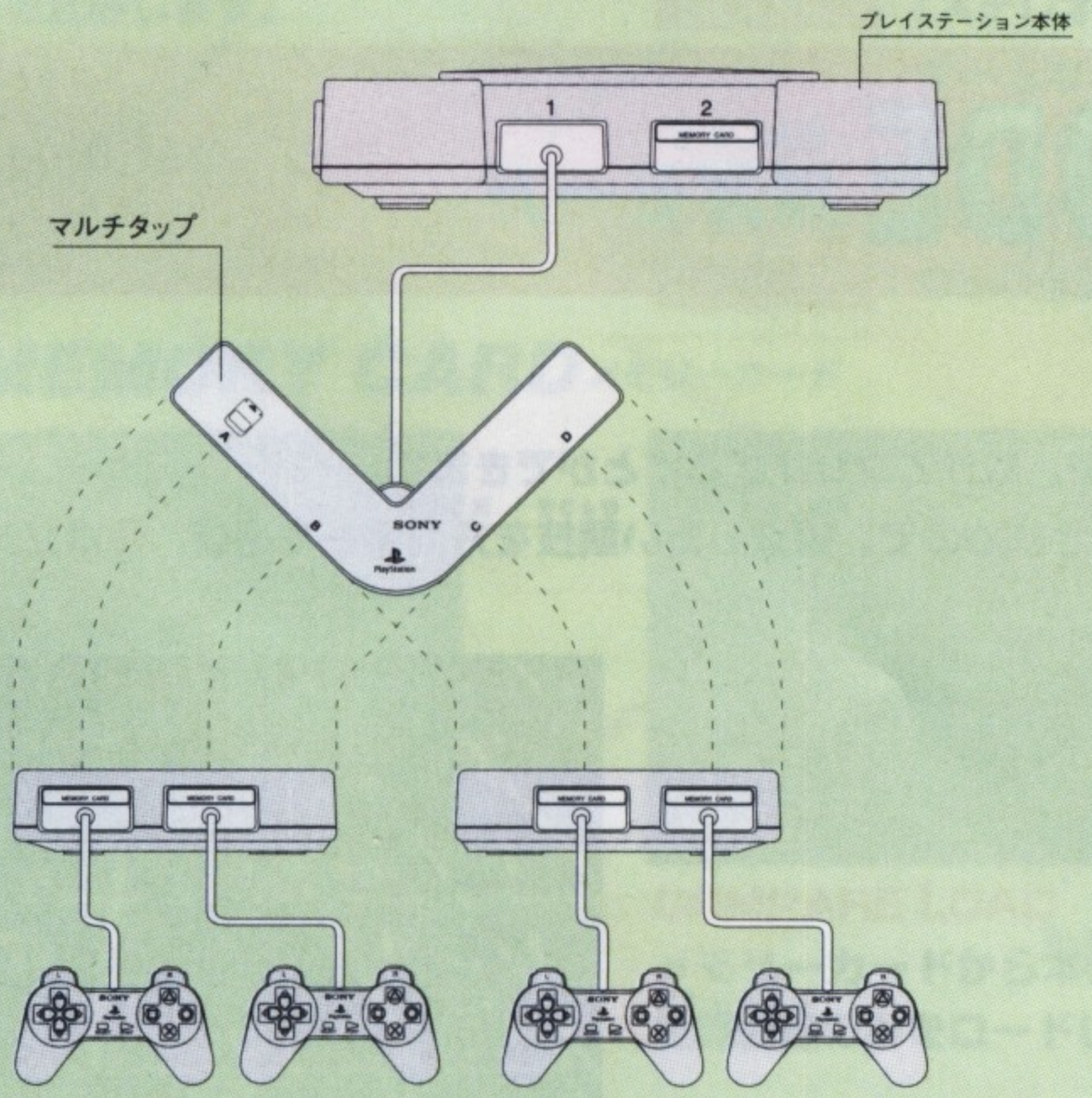
方向キーでメニューを選んで、STARTボタン、◎ボタンで決定します。

MULTI PLAY マルチプレイ

このゲームは４人までの多人数でプレイできます。それには別売のコントローラやマルチタップが必要です。
１個のマルチタップで４個のコントローラが接続できます。

用意するもの

２人：コントローラ２個
３～４人：人数分のコントローラとマルチタップ１個



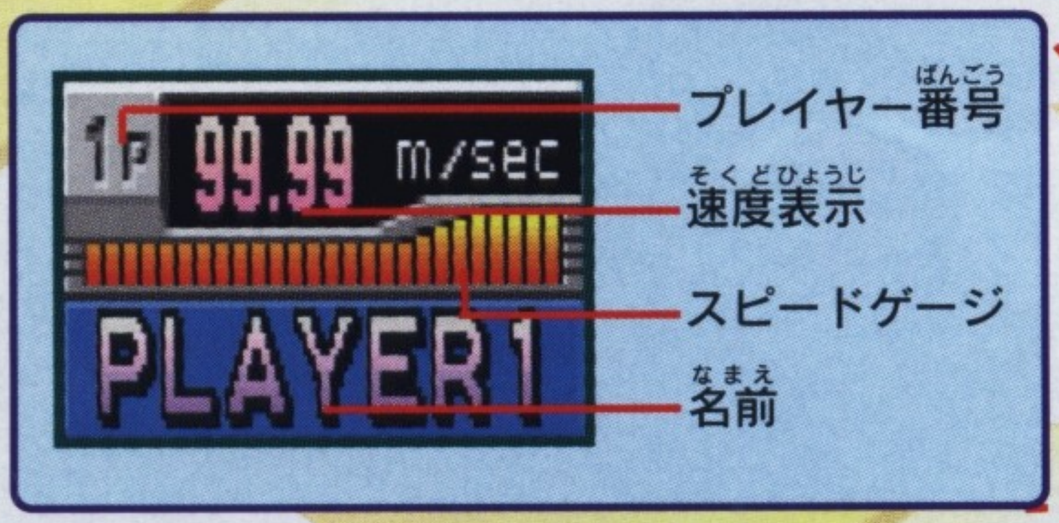
コントローラ端子１または２にコントローラを接続すると、それぞれ1P、2Pを操作できます。３～４人でプレイするときはコントローラ端子１または２にマルチタップを接続し、マルチタップのコントローラ端子A、B、C、Dにそれぞれのコントローラを接続してください。

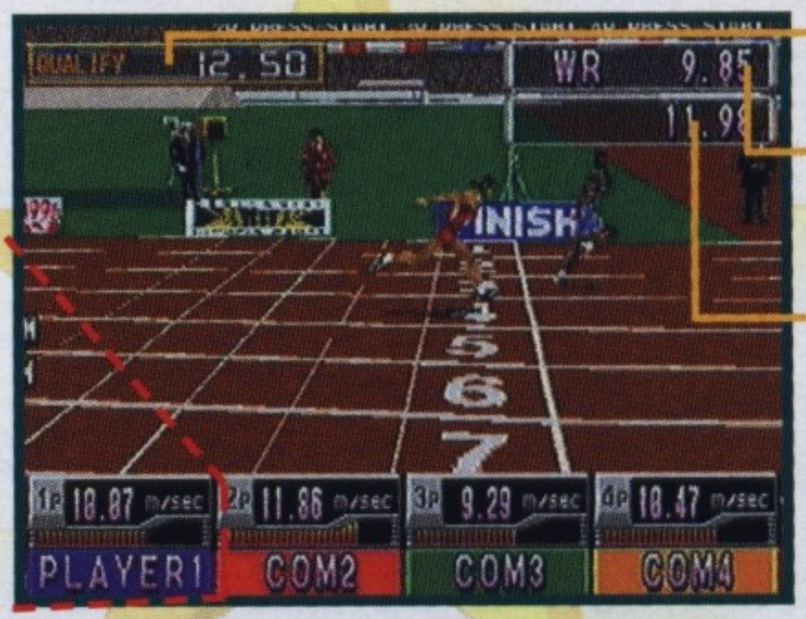
マルチタップ使用時のご注意

マルチタップにコントローラを接続する場合、必ずマルチタップのコントローラ端子Aにコントローラを接続してから、残りのコントローラをB、C、Dの各端子に接続してください。
本体付属のコントローラ又は（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント発売のコントローラ以外の接続は誤作動を引き起こす恐れがありますので、ご使用にならないでください。

GAME SCREEN 画面の見方

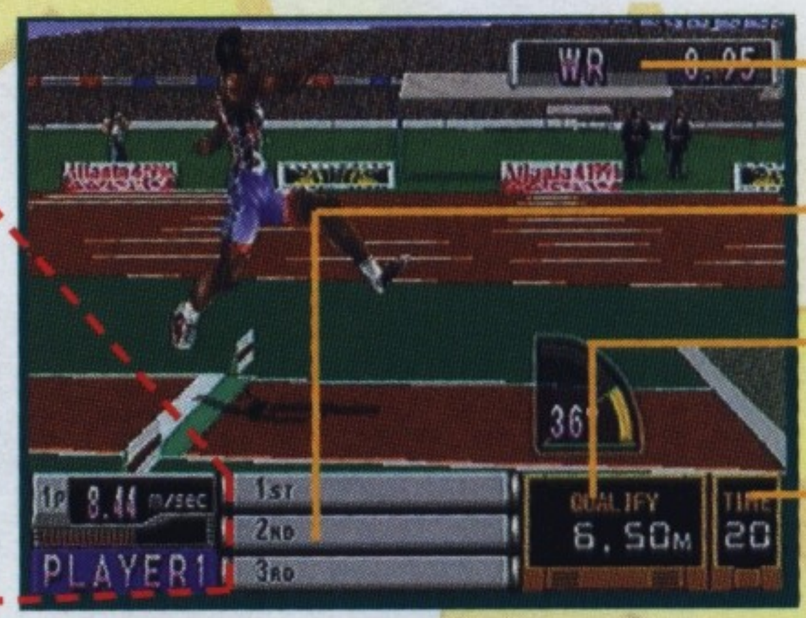
100m走、110mハードル、100m自由形





砲丸投、円盤投、ハンマー投

走高跳、棒高跳、走幅跳、三段跳、ヤリ投



100m DASH

100m DASH

100m走（そう）

100m走（そう）は最（もっと）もポピュラーな競技（きょうぎ）だ！
相手（あいて）より少（すこ）しでも早（はや）くボタンを連打（れんだ）しよう。

◯or□連打（れんだ）

×

FINISH!

スタートと同時（どうじ）に◯または□ボタンを連打（れんだ）します。

ゴール直前（ちょくぜん）で×ボタンを押（お）して前傾姿勢（ぜんけいしせい）をとります。

スタートの合図（あいず）の前（まえ）にスタートするとフライングになります。
フライングになるとその選手（せんしゅ）のスピードゲージの上（うえ）に×マークが表示（ひょうじ）され、再（さい）スタートになります。フライングを2回（かい）すると、その選手（せんしゅ）は失格（しっかく）になります。

110m HURDLE

110m HURDLE

110mハードル

ボタンの連打(れんだ)も重要(じゅうよう)だが、タイミングよく
ハードルをクリアしないとタイムロスになるぞ！

○or□ 連打(れんだ)

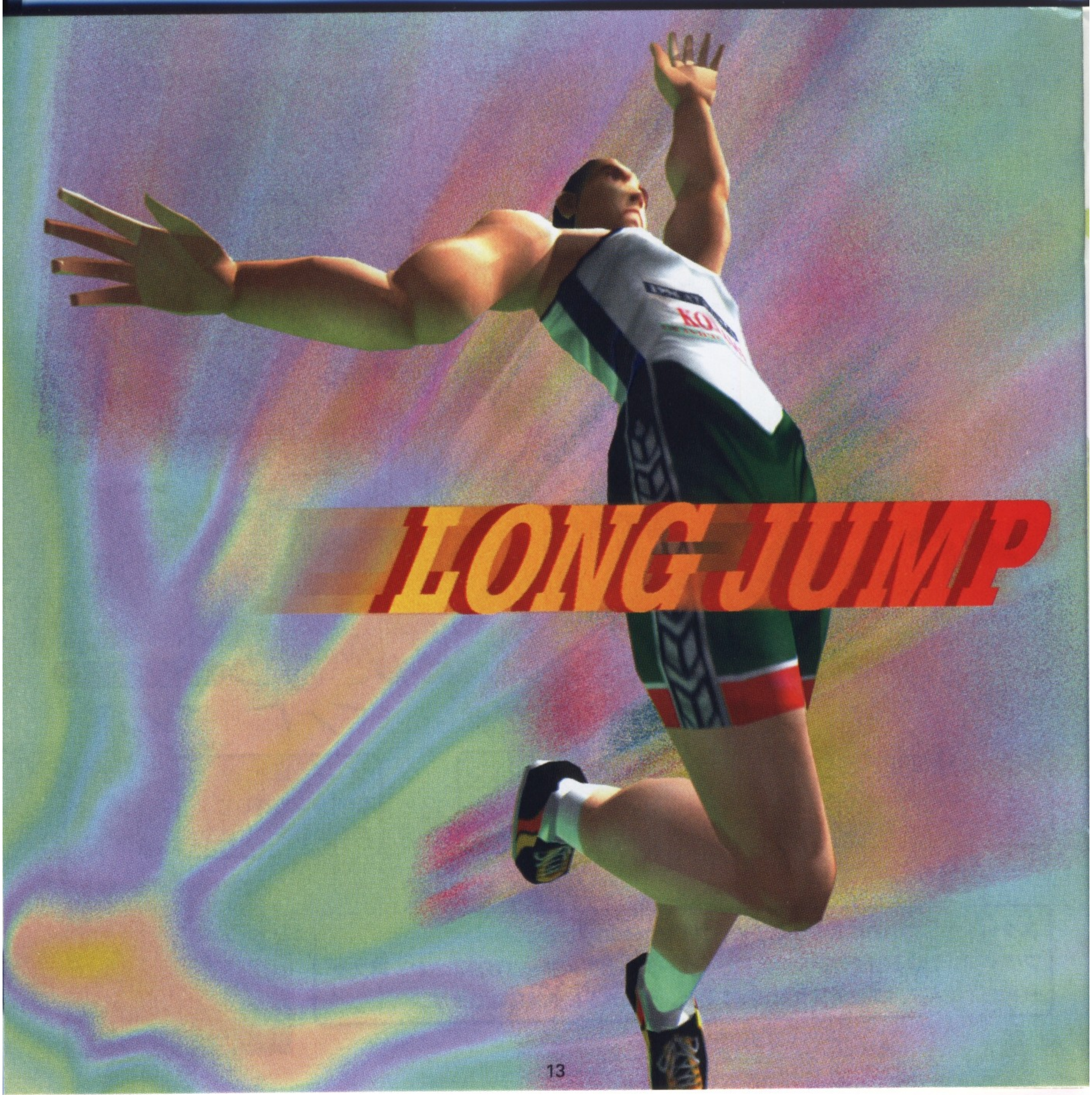
FINISH!

スタートと同時(どうじ)に○または□ボタンを連打(れんだ)します。

ハードルはタイミングよく×ボタンを押(お)してクリアします。

ゴール直前(ちょくぜん)で×ボタンを押(お)して前傾姿勢(ぜんけいしせい)をとります。

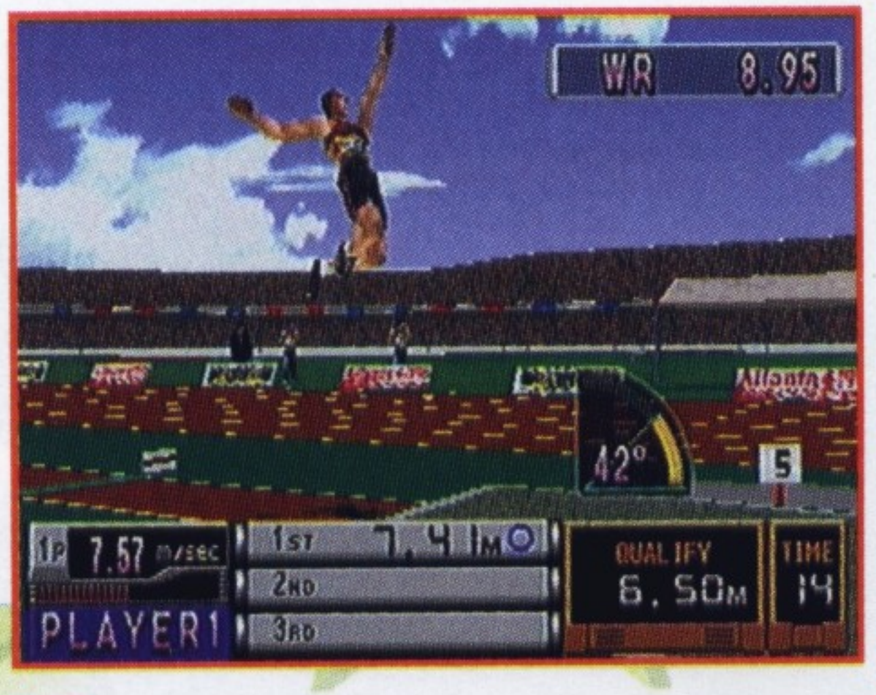
スタートの合図(あいず)の前(まえ)にスタートするとフライングになります。
フライングになるとその選手(せんしゅ)のスピードゲージの上(うえ)に×マークが表示(ひょうじ)され、再(さい)スタートになります。フライングを2回(かい)すると、その選手(せんしゅ)は失格(しっかく)になります。


LONG JUMP

LONG JUMP

走幅跳（はしりはばとび）

助走（じょそう）のスピードがジャンプの距離（きょり）を決（き）める。
スピードをいかすためには踏切角度（ふみきりかくど）が重要（じゅうよう）だ！



◎または▣ボタンを連打（れんだ）すると助走（じょそう）します。

踏切板（ふみきりばん）にあわせて✕ボタンを押（お）すとジャンプします。

✕ボタンを離（はな）して角度（かくど）を調整（ちょうせい）します。

走幅跳（はしりはばとび）の試技（しぎ）は3回（かい）までできます。そのうちの1回（かい）でもクオリファイを超（こ）える記録（きろく）を出（だ）せばクリアになります。多人数（たにんずう）でプレイするときは全員（ぜんいん）が1回目（かいめ）の試技（しぎ）を行（おこな）った後（あと）に、最初（さいしょ）のプレイヤーに2回目（かいめ）の試技（しぎ）の順番（じゅんばん）がまわってきます。

TRIPLE JUMP

TRIPLE JUMP

三段跳（さんだんとび）

跳躍距離（ちょうやくきょり）をのばすポイントは3回（かい）の跳躍（ちょうやく）。
ボタンを押（お）して離（はな）すリズムで勝負（しょうぶ）だ！

◎or□連打（れんだ）

◎または□ボタンを連打（れんだ）すると助走（じょそう）します。

踏切板（ふみきりばん）にあわせて✕ボタンを押（お）すとホップします。

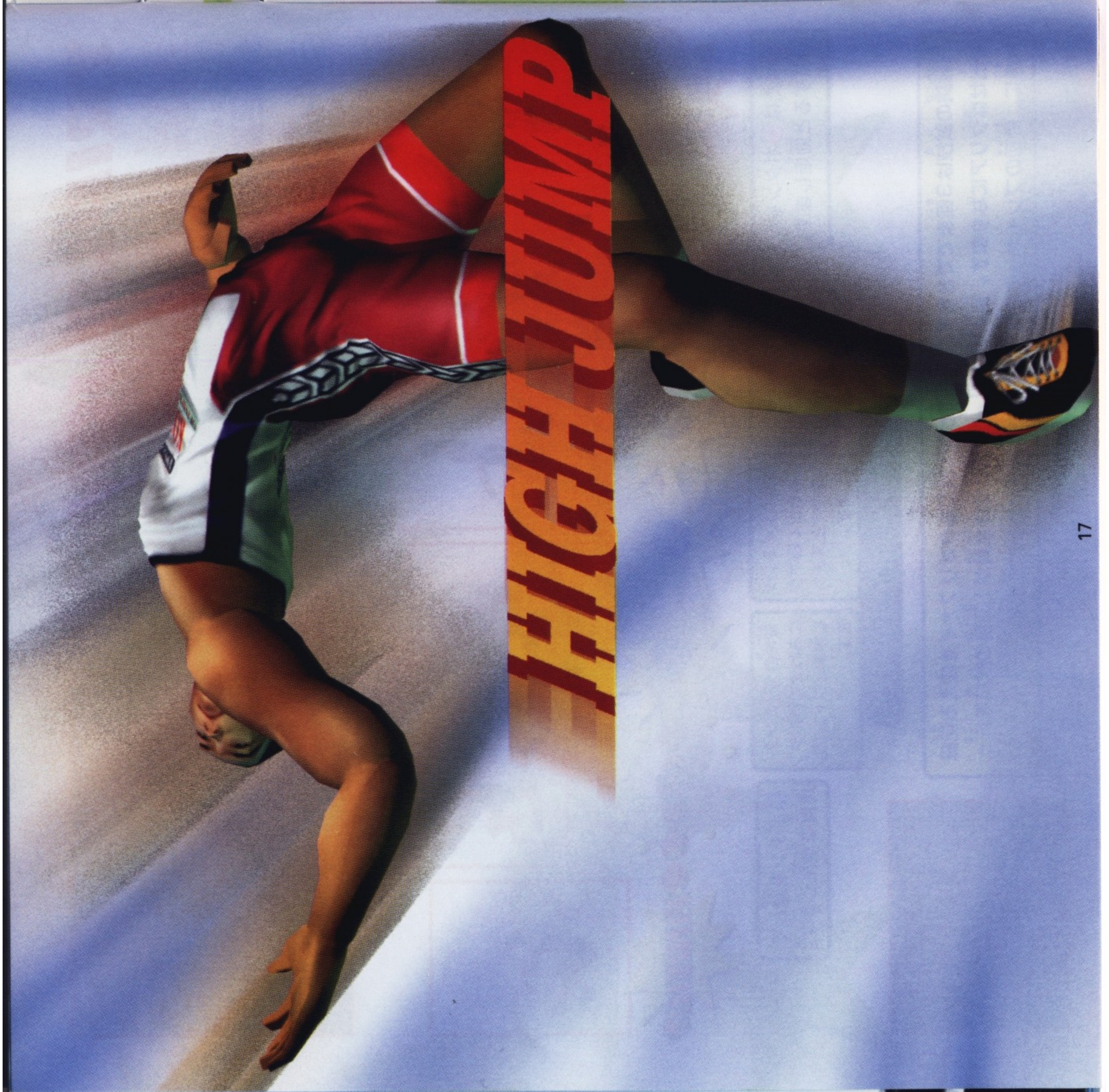
着地（ちゃくち）のタイミングにあわせて✕ボタンを押（お）すとステップします。

着地（ちゃくち）のタイミングにあわせて✕ボタンを押（お）すとジャンプします。

✕ボタンを離（はな）して角度（かくど）を調整（ちょうせい）します。

ホップ・ステップ・ジャンプの3回（かい）行います。

三段跳（さんだんとび）の試技（しぎ）は3回（かい）までできます。そのうちの1回（かい）でもクオリファイを超（こ）える記録（きろく）を出（だ）せばクリアになります。多人数（たにんずう）でプレイするときは全員（ぜんいん）が1回目（かいめ）の試技（しぎ）を行（おこな）った後（あと）に、最初（さいしょ）のプレイヤーに2回目（かいめ）の試技（しぎ）の順番（じゅんばん）がまわってきます。


HIGH JUMP

HIGH JUMP

走高跳（はしりたかとび）

踏切位置（ふみきりいち）を見極（みきわ）めよう。

足（あし）がバーにかからないようにリカバーしよう。

◎or□ 連打（れんだ）

◎または□ボタンを連打（れんだ）すると助走（じょそう）します。

×

助走（じょそう）と踏切位置（ふみきりいち）を確認（かくにん）して×ボタンを押（お）してジャンプします。

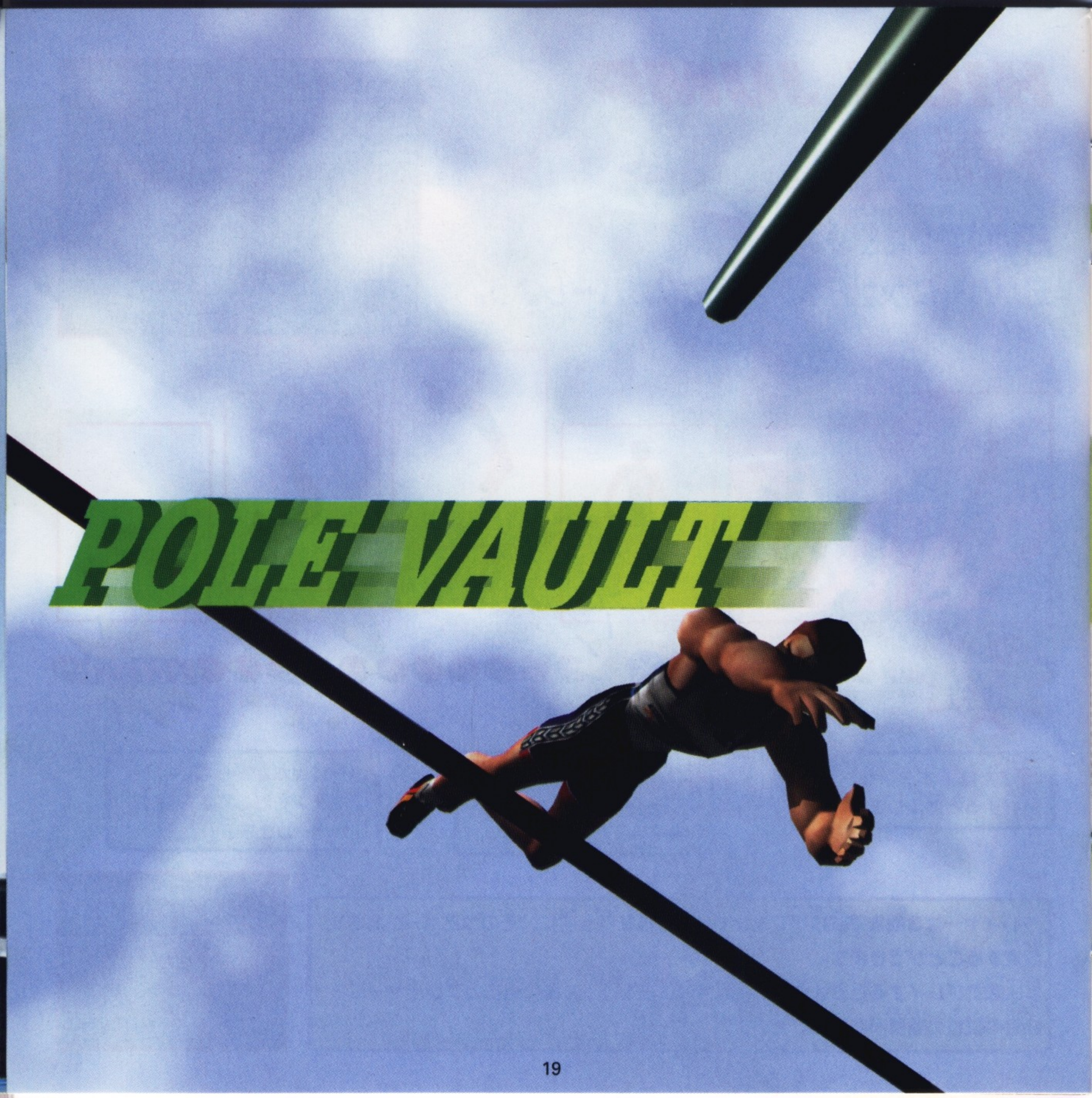
×

バーに足（あし）がかからないように×ボタンを離（はな）して足（あし）を曲（ま）げ、リカバーします。

FINISH!

プレイヤーは3回（かい）まで試技（しぎ）ができます。各試技（かくしぎ）を行（おこな）う前（まえ）に、そのつどバーの高（たか）さを設定（せってい）することができます。
多人数（たにんずう）でプレイするときは全員（ぜんいん）が1回目（かいめ）の試技（しぎ）を行（おこな）った後（あと）に最初（さいしょ）のプレイヤーに2回目（かいめ）の試技（しぎ）の順番（じゅんばん）がまわってきます。

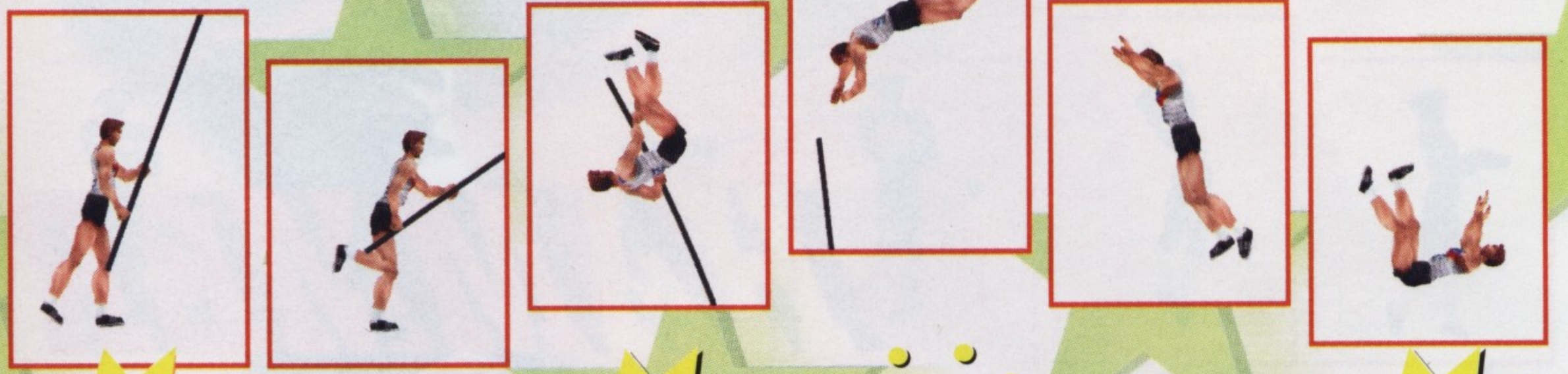
POLE VAULT



POLE VAULT

棒高跳（ぼうたかとび）

助走（じょそう）スピードがないとジャンプできない。
棒（ぼう）のしなり具合（ぐあい）を見（み）て正確（せいかく）に跳（と）び超（こ）えろ!



◎or□ 連打（れんだ）

×

FINISH!

◎または□ボタンを連打（れんだ）すると助走（じょそう）します。

棒（ぼう）は自動的（じどうてき）にボックスにかかるので棒（ぼう）のしなりを見（み）て×ボタンを押（お）して跳躍（ちょうやく）します。

バーに足（あし）がかからないように×ボタンを離（はな）して足（あし）を曲（ま）げリカバーします。

プレイヤーは3回（かい）まで試技（しぎ）ができます。各試技（かくしぎ）を行（おこな）う前（まえ）に、そのつどバーの高（たか）さを設定（せってい）することができます。
多人数（たにんずう）でプレイするときは全員（ぜんいん）が1回目（かいめ）の試技（しぎ）を行（おこな）った後（あと）に最初（さいしょ）のプレイヤーに2回目（かいめ）の試技（しぎ）の順番（じゅんばん）がまわってきます。

HAMMER

HAMMER

ハンマー投(なげ)

パワーが増(ま)せばそのぶんタイミングが
シビアになる。目(め)を回(まわ)さずに集中力(しゅうちゅうりょく)!!

◯or□連打(れんだ)

×

×

FINISH!

◯または□ボタンを連打(れんだ)します。

矢印(やじるし)が赤(あか)に近(ちか)づいたら×ボタンを押(お)して角度(かくど)ゲージを調整(ちょうせい)します。

投(な)げ出(だ)す角度(かくど)にあわせて×ボタンを離(はな)して投(とう)てきします。

ハンマー投(なげ)の試技(しぎ)は3回(かい)までできます。そのうち1回(かい)でもクオリファイを越(こ)える記録(きろく)を出(だ)せばクリアになります。多人数(たにんずう)でプレイするときは全員(ぜんいん)が1回目(かいめ)の試技(しぎ)を行(おこな)った後(あと)に、最初(さいしょ)のプレイヤーに2回目(かいめ)の試技(しぎ)の順番(じゅんばん)がまわってきます。

JAVELIN

JAVELIN

ヤリ投(なげ)

踏(ふ)み切(き)りラインに要注意(ようちゅうい)。
ヤリをかまえるポイントを逃(の)がすな!!

◯or□ 連打(れんだ)

◯または□ボタンを連打(れんだ)すると助走(じょそう)します。

×

×ボタンを押(お)してヤリを構(かま)え、角度(かくど)を調整(ちょうせい)します。

×

FINISH!

投(な)げ出(だ)す角度(かくど)にあわせて×ボタンを離(はな)して投(とう)てきします。

ヤリ投(なげ)の試技(しぎ)は3回(かい)までできます。そのうち1回(かい)でもクオリファイを越(こ)える記録(きろく)を出(だ)せばクリアになります。多人数(たにんずう)でプレイするときは全員(ぜんいん)が1回目(かいめ)の試技(しぎ)を行(おこな)った後(あと)に、最初(さいしょ)のプレイヤーに2回目(かいめ)の試技(しぎ)の順番(じゅんばん)がまわってきます。

DISCUS

DISCUS

円盤投（えんばんなげ）

いくら円盤（えんばん）を遠（とお）くに投（な）げても、ファールでは意味（いみ）がない。投（な）げるタイミングをはかろう。

◎or□連打（れんだ）

×

×

FINISH!

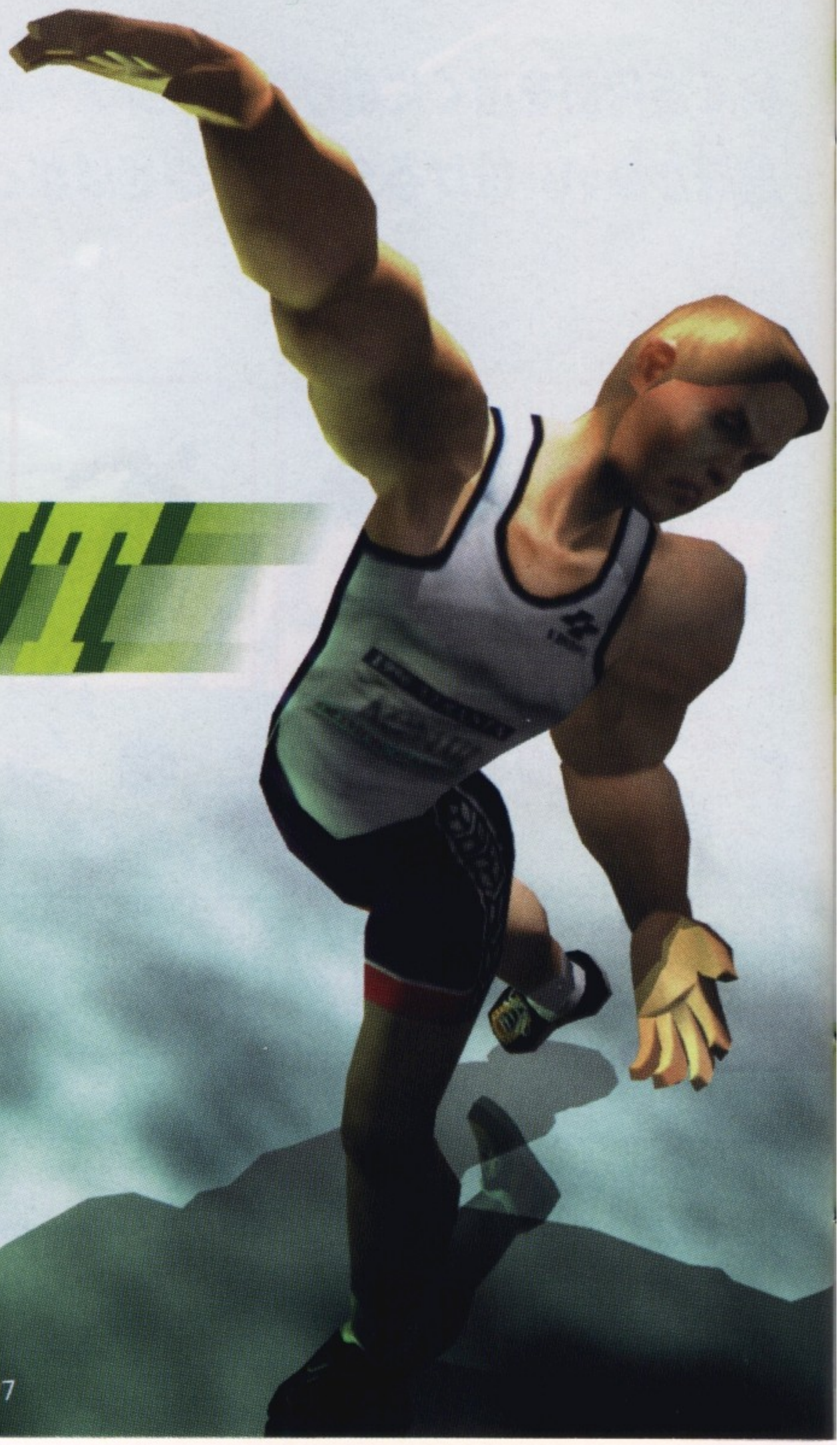
◎または□ボタンを連打（れんだ）しパワーをためます。

矢印（やじるし）が赤色（あかいろ）に近（ちか）づいたら×ボタンを押（お）して角度（かくど）ゲージを調整（ちょうせい）します。

投（な）げ出（だ）す角度（かくど）にあわせて×ボタンを離（はな）して投（とう）てきします。

円盤投（えんばんなげ）の試技（しぎ）は3回（かい）までできます。そのうち1回（かい）でもクオリファイを越（こ）える記録（きろく）を出（だ）せばクリアになります。多人数（たにんずう）でプレイするときは全員（ぜんいん）が1回目（かいめ）の試技（しぎ）を行（おこな）った後（あと）に、最初（さいしょ）のプレイヤーに2回目（かいめ）の試技（しぎ）の順番（じゅんばん）がまわってきます。

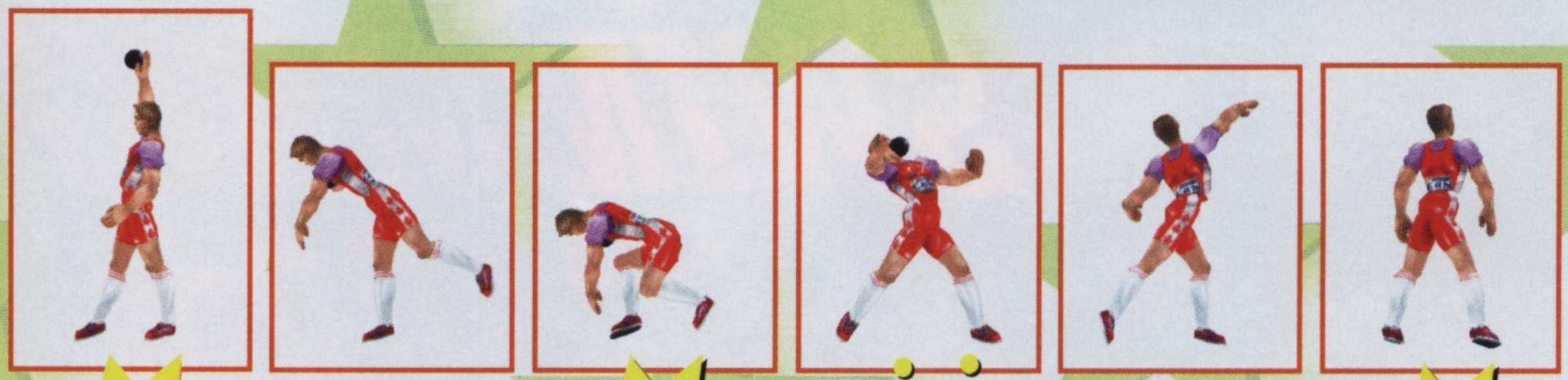
SHOT PUT



SHOT PUT

ほうがんなげ 砲丸投

な あと
投げ出した後も◉ボタン（または■ボタン）を
れんだ ひきょり
連打してみよう。飛距離がのびるぞ。



◉or■ れんだ 連打

✕

✕

FINISH!

◉または■ボタンを連打します。

✕ボタンを押して角度ゲージを調整します。

投げ出す角度にあわせて✕ボタンを離して投てきします。

ほうがんなげ しぎ かい こ きろく だ
砲丸投の試技は3回までできます。そのうち1回でもクオリファイを越える記録を出せばクリアになります。たにんずう ぜんいん かいめ しぎ おこな あと さいしょ かいめ しぎ じゅんばん まわ
多人数でプレイするときは全員が1回目の試技を行った後に、最初のプレイヤーに2回目の試技の順番がまわってきます。

SWIMMING
100m
FREE STYLE

SWIMMING 100m FREE STYLE

100m 自由形（じゆうがた）

ターンの技術（ぎじゅつ）が勝負（しょうぶ）を決（き）めるときもある。

あとは連打（れんだ）あるのみだ!

スタート と同時（どうじ）に
◯または□ボタンを
連打（れんだ）します。

50mの壁（かべ）の直前（ちょくぜん）で
×ボタンを押（お）して体（からだ）
を回転（かいてん）させます。

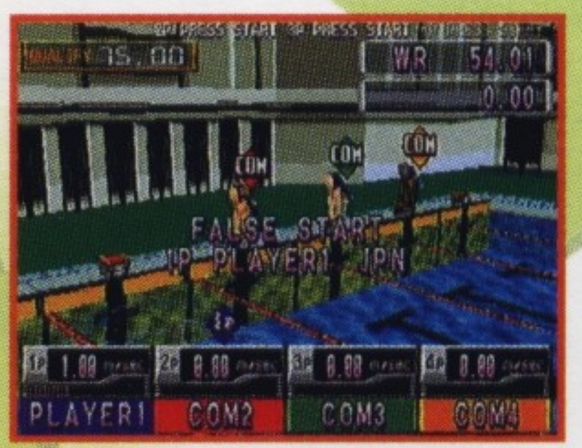
◯or□
連打（れんだ）

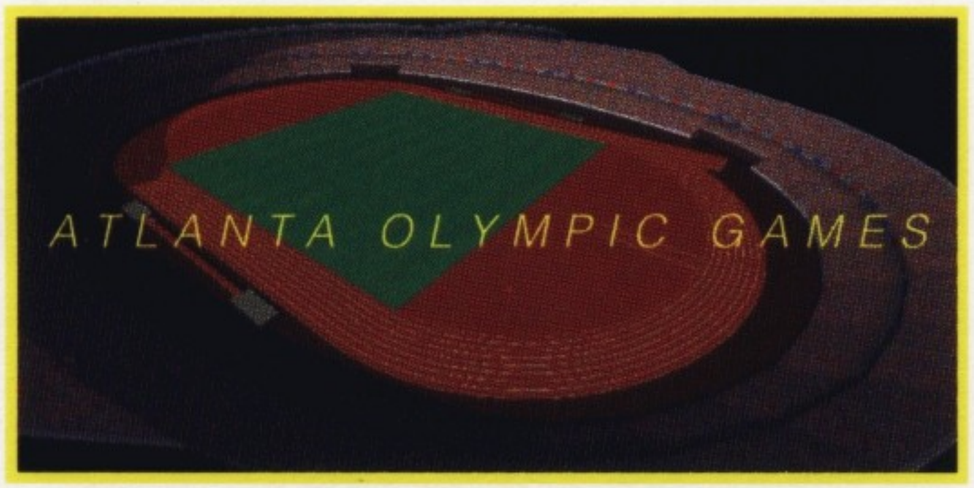
×

◯or□
連打（れんだ）

FINISH!

本来（ほんらい）のルールでは１回目（かいめ）のスタートで
不正（ふせい）があれば競技（きょうぎ）を中止（ちゅうし）し再（さい）スタートに
なり、１回目（かいめ）に不正（ふせい）をしていない選手（せんしゅ）で
あっても2回目（かいめ）のスタートで不正（ふせい）をする
と失格（しっかく）になりますが、このゲームでは2
回（かい）フライングをすると失格（しっかく）になります。





コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-3234-8768(直)

大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06- 334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●

お客様ご相談室

コナミホットライン

フリーダイヤル（ハロー コナミ）**0120-086-573**

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

VX021-J1 （SLPM 86002）

「ハイパーオリンピック イン アトランタ」is an original game developed by KONAMI CO.,LTD.

弊社は本ソフトの無断複製・レンタル
及び中古販売は一切許可しておりません。